

## 折鶴の行方：溝口健二と「深さ」の変容(二)

著者名(日)	城殿 智行
雑誌名	大妻女子大学紀要. 文系
巻	46
ページ	109-136
発行年	2014-03
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1114/00005787/">http://id.nii.ac.jp/1114/00005787/</a>



## 折鶴の行方

―溝口健二と「深さ」の変容（二）―

### IV 謎の人妻と主君の敵

前稿では、ロング・テイク、ロング・ショット、ディープ・フォーカスによって一般に広く知られる溝口の作品が、俳優に過度の集中を強いるワン・ショットの極端な長さと、ときには被写体の顔さえ定かではなくしてしまうカメラ・ポジションの異様な遠さ、そして複雑に組み入った日本家屋の構造を利用して複層的に人物を動かし、多くの場合は後景で重要な芝居をさせる、画面の過剰な奥深さなどを造形することにより、複雑な奥行きを持つ社会状況に全身をとりまかれた人物が耐える重苦しい時間を、切れ目なく描くことに成功しながらも、むしろそれゆえにこそ、おそらくは溝口自身の意図に反して、そうした極端な長さや遠さ、そして深さは、かえって一般的な観客の不評を招き、溝口もまたそれを氣にかけて、独自の長く遠く深いリアリズムと、あたかもヒッチコックのように観客の視線を画面内のドラマへ強くまきこんでいく撮り方とを両立させようと望む、ほとんど不可能に近い欲望を抱いていたのではないか、と指摘した。

そのような演出がおよそ不可能だと思われるのは、俳優の視線と心理を的確に結びつけて編集する切り返しの連鎖の中に、ときおり観客

折鶴の行方

## 城 殿 智 行

のみに情報を提示するあざとくも巧みなショットを挿入することにより、スクリーンを客観的な立場から見つめるだけであつたはずの観客を、俳優たちと同等の資格で、画面から配分される情報量の一端を否応なしに担わされるもう一つの主観性として構成する点に、ヒッチコックの演出における要点があるのだとすれば、溝口特有の長く遠く深いリアリズムは、そもそも観客に対して物語を提示する上で、通常は画面内において最も多くの心理的な情報量を担うべきクロス・アップを忌避したばかりではなく、クロス・アップに付随する視線の切り返しによって示される主観的な情報量を客観的な観点に折り込んで物語を円滑に語っていく、ハリウッド的なデクパージュの経済それ自体に異議を呈することで形成されたものであるのだから、ハリウッド的なデクパージュの洗練された応用と見なしうるヒッチコックのサスペンスとは、そもそも相容れないのである。

いいかえれば、前稿における『めまい』と『元禄忠臣蔵』の対比的な分析でもふれたように、ヒッチコックのサスペンスは、俳優のみならず、観客に対してもなかなかに強制的に配分される主観的な情報量の多寡を、多くの場合は特徴的な移動ショットを用いて自在に操作することとで、結果的に観客の視線を画面の連鎖に不可欠な構成要素の一部に変え、それによって観客もまた、画面内の俳優と同様に、今後の物語

上で何が起るのかわからないまま、画面内の出来事を（主観的に）経験する、心理的な「宙吊り」の状況に追いこまれるわけであるが、溝口のリアリズムにおいては、物語を提示する上で本来は観客にあたえられるべき情報量の多くをきわめて「遠く」に、また画面の奥「深く」にあえてふせ、安直には理解しがたきことで、まるで観客自身がその場に居あわせたかのように「長く」時間をかけて、画面の情景や人物の心理を感じとることが求められるのである。

それをわかりやすくたとえれば、主客の観点を自在に往還する自由間接話法的な文体を早くからものにしていたヒッチコックに対して、サイレント期からハリウッドを中心に確立されてきた、映画におけるそのような規範的文体に対する違和を覚えた溝口は、あたかも言文一致体によって「人間」をありのままに描き出す小説を書くかと試みたとき、いわゆる「神の視点」から物語世界内の人物や出来事を客観的に三人称で語ることができず、「物語世界内の情景を覗き見る傍観者」や「会話を立ち聴きする傍聴者」の役割を語り手や作中人物に担わせなければうまく物語を語りえない困難に直面した逍遙や二葉亭のように、いまだ自己の文体を模索していたのである。<sup>(23)</sup>

しかし、これも前稿で指摘したように、だからといって、観客に対する画面内の情報量をあえて制限した「遮蔽」や「隠蔽」といった観点からのみ、溝口の演出を判断するのは、いささか貧しい解釈であるばかりか、そもそも溝口が直面した演出上の困難と、その内実に対して、およそ無理解であるように思われる。なぜなら、「遮蔽」や「隠蔽」の主題に沿って溝口を論じる者は、そもそもハリウッド的な文体を忌避することであろうじて成立した溝口の演出を、いま一度、観客にあたえられる情報量の多寡といった、説話の経済を優先するハリウッド的な観点のみにもとづいて推し量り、その意味ではおよそ効率が悪く不経済な溝口の演出を、だからこそ高く評価するのだという、典型的な循環論法に陥っているからである。ハリウッドからの逸脱や、そこからの距離を一定の価値として認めようとするそうした論者は往々

にして、クロース・アップや切り返しを忌避し、被写体からかなり引いて撮る溝口の演出において問題にされるのは、情景から遠く隔たった位置に置かれるカメラが、観客に対して一方的に提示する、画面内に閉ざされた客観的な情報量の多寡のみであるかのように、誤認している。<sup>(24)</sup>

だが実際には、撮影現場でよい芝居が演じられると、その場に居あわせる演出者の溝口自身がぶるぶると震えながら、芝居に深く同化していたように、おそらく溝口の意図としては、たとえ画面がどれほど長く遠く深くとも、むしろそれゆえにこそ、観客もまた自分と同じように、ぶるぶると震えながら、迫真的なドラマが演じられる情景に固唾を呑んで、いわばその情景に対して「主観的」に「随伴」するはずだったのである。それがたとえ演出者の一方的な思いこみであろうとも、その意味では、溝口の長く遠く深いリアリズムにも、観客の「主観性」を存分に折り込むことが、おそらくは想定されていたのだ。

ここで問題にしている、観客の視線を画面の連鎖における構成要素の一部に変えてしまう移動ショットとはどのようなものであるのか、それにはたとえば、ヒッチコックの『めまい』で、バー・カウンターに座るスコッティが、背後のレストランで食事をとるマドレーンがかがうシークエンスを、もう一度、思い起こしてみればよい。すでに述べたように、いわば「外密的」な関係に置かれた二人は、画面内で配分される主観的な情報量をたがいに操作し合う、一種のゲームを演じる。男はまさか女が自分の存在をすでに知っているのだとは知らずに、女のことをもつと知ろうとするが、それを女に知られてはならず、一方の女は、男に知られていることをすでに知ってはいるが、そうとは知らないのだと装いながら、さらにもっと男に知らなければならぬ。

では観客にとって、そのシークエンスはどのように見えるか。スコッティが背後のレストランを振りかえるのと同時に【十一―一】、左へパンをしながら斜めに後ずさる急速な移動ショットによって【十一―

二】レストランの全景がとらえられ【十一—三】、印象的な深緑のローブ・デコルテで装ったマドレーンの背中がはっきりと見えた瞬間に、カメラはいったん動きを止め【十一—四】、そこで流れ始めるゆるやかな音楽に合わせて方向と速度を変え、今度はマドレーンへ向けて、ゆっくりとまっすぐに近づいていく【十一—五】。ヒッチコックの移動ショットが巧みなのは、そこでマドレーンに近づくカメラの前進移動に、ごくわずかな上下動を加えている点である。つまり「女のことをもっと知ろうとするが、それを女に知られてはならない」のだという男の視線を完璧に代弁するかのように、女の様子をそっとうかがおうとするカメラは、ごくゆっくりと女に近づきながら、しかしあまりにも近づきすぎると相手に気づかれてしまうことを畏れて、あたかも他の客たちの背中に身を潜めるため、低くかがみこむように、ごくわずかに下降するのである【十一—六】。

したがって観客にとっては、当初スコッティの主観的な視線によって方向づけられた移動ショットは、極端に急速なパンとカメラの後退によって、バー・カウンターの向かう男と、背後のレストランで食事する女の位置関係を全体の状況として客観的に提示するエスタブリッシング・ショットの役割も担い、さらに身を潜めつつ相手の様子をうかがうかのようなマドレーンへの漸近とわずかな下降によって、ふたたびスコッティの主観的な視線を代弁する役割へもどったように見える。ところがその後の編集では、もう一度、背後の女をうかがうスコッティの様子と、彼の主観を示す切り返しのショットが、マドレーンに近づいていった移動ショットとはまったく別のアングルで、しかも複数回、丁寧にくり返されるのである【十一—七—十】。つまり厳密な意味においては、スコッティが座る位置からマドレーンのをぞき見た場合、切り返されたその主観ショットこそが【十一—八—十】、スコッティの視野を正しく表象していたのである。

すると、主観的な視線と客観的な状況の提示が折り込まれた先ほどの移動ショットは、いったい、何を表象していたことになるのか？

#### 折鶴の行方

それはスコッティの欲望に満ちた視線を必ずしも正確に表象してはいなかったものであり、しかもマドレーンは接近してくるカメラに背中を向けているため、肉感的な美しさで視線を惹きつける彼女のデコルテが、誰の視線に対して、またどの程度意図的に、深く開かれたものであるのかを、決定することができない。つまり、誰のものとも決定しがたいが、しかし明らかに主観性を担われたその移動ショットによって、深緑のローブ・デコルテからのぞく背中に引き寄せられていたのは、まさしく自らの視線にほかならなかったのだと、観客は事後的に、またそれを見てしまった以上、否応なく「知らされる」ことになるのである。観客はそこで、いずれの登場人物にも正確には帰することができず、画面内にはどこにも行き場のない、いわば剰余として生産された主観性を、なかば強制的にわりふられるわけである。男と女がたがいにも外密的な状況に置かれていることを、男の方はまだ知らず、女の方は物語がさらに進展するまでは、まるで知らないかのように装っており、ただ観客のみがそうした状況を否応なく知らされ、しかし物語がさらに進展するまでは、実は女もまたそれを知っていたのだとは、まだ知られずにいる。これが、たった一つの特異な移動ショットと、その後の編集により、観客の視線を画面の連鎖における構成要素の一部に変えて、そこに主観性を付与する、ヒッチコックのほとんどマジカルなテクニクであり、「サスペンス」の秘訣である<sup>(26)</sup>。

そして、溝口が実は、ヒッチコック的な移動ショットを自身のリアリズムにとりいれることで、観客の視線を画面の中へ強くまきこみたい、という願望を抱いていた様子は、前稿で具体的に指摘したとおりである。『折鶴お千』で二度宙に舞いながら、やがて地上に落下する折鶴は、女の願望が縮約された形象（自分が世話する男の立身出世を表象するものとして、天高く宙を舞いつづけねばならないもの）であるのと同時に、女自身の末路（売春の廉で逮捕され、地に落ちた様子）をも表象している。つまり画面内で女にわりあてられた主観性と、女の状況を客観的に提示する情報を、ともに一羽の折鶴が担い、しかも溝



口は、視点人物を欠いた急速な移動ショットにより、観客の視線に対してのみ、お千が主観的な願望をこめて折った、お千自身をあらわしとする折鶴が、むなく地に落ちた様子を、提示してみせたのだった。

したがって、少なくとも当初の意図として、溝口が自作に描いた折鶴は、深緑のローブ・デコルテで装った女の背中を提示するヒッチコックの移動ショットと、正確に同じ役割を担っていたはずである。<sup>(27)</sup>一羽の折鶴には、観客の視線をも画面の連鎖へまきこむことにより、画面の内外をまたいで、映画が提示しうる主観的・客観的な情報量のすべてが、充填されているはずだからである。ところが、そもそも切り返しやクロース・アップを忌避する溝口のリアリズムに、突然ヒッチコック的な移動ショットを組みこんでみても、そううまく機能するはずがない。ヒッチコックのそれが有効なのは、客観的な情報を観客へ提示するために適切なショット・サイズが選択されたエスタブリッシング・ショットを置き、また俳優の視線と表情を的確に結びつけることで、画面内における複数の主観性を物語の状況へ緊密に折り込んだ上で、初めてそこに観客の視線を導入するからであり、溝口のリアリズムは、そうした主観と客観の合理的な配分を、あらかじめ意図的に否定している。

たとえば『めまい』の移動ショットのように、カメラが主観的な情報量の偏差をともなつて被写体へ急速に接近する『元禄忠臣蔵 後編』(一九四二)のクレーンを活用した左へのパン・ショットをみれば、溝口が一見、ヒッチコックによく似た感覚を持って、ショットに含まれる情報量を操作している様子がうかがえる。吉良が能『船弁慶』の後ジテを演じると仄聞して、夜襲を計画する助右衛門を制するため、代役を務めることにした綱豊は、屋敷の渡り廊下で自分を吉良と誤認して襲いかかってきた助右衛門の槍をかわして、彼を諷め、舞台へと向かう。綱豊が舞い始める様子が、この作品では珍しいクロース・アップでおさめられると【十二一一】、カメラは急速に左へ旋回し【十二一二】、一門を滅ぼした張本人に是が非でも復讐を試みる、とい

う内容の能を、皮肉にも吉良自身が悠然と見つめているさまを写し出す【十二一三】。つまり、仇討ち話が入れ子状になったこのシーケンスは、二重の意味で、情報量の偏差を主題として撮られているのである。

夜襲を試みる助右衛門は、面で顔を隠した綱豊が吉良と入れ代わっていることを知らず、吉良は助右衛門が自分を討ちとろうとしていたことを知らないばかりか、綱豊が自らの命を救ったことも、さらには当の綱豊が仇討ちに深く肩入れしていることも知らずに、一門の復讐こそが主題にされた舞台を、一切の状況に無知なまま見つめており、ただ一人あえて能面で表情と視線を隠した綱豊のみが状況を把握し、すべてを知っていることになる。では、そこで、画面を見つめる観客は、何を知っていることになるのか？

『めまい』における移動ショットの巧みさは、当初は女の様子をこっそりとうかがうスコッティの主観性が表象されているように見える移動ショットの後に、スコッティの位置から女を見た「真実の」主観ショットが編集されてしまったため、移動ショットに表象されていた主観性が画面の中では行き場を失い、いわば剰余として生産されたその奇妙な主観性が、画面を見つめていた観客に付与される、という点にあった。一方、溝口は先ほど見た急速な旋回ショットで能舞台を見つめる吉良をとらえた直後に、かなり引いた位置からシテ柱付近で舞う綱豊をとらえたショットを編集し【十二一四】、さらにもう一度、吉良へと切り返している【十二一五】。したがって、【十二一四】が吉良の主観ショットであることは明らかである。つまり、ほとんど視線の編集を行うことがないこの作品において、情報の偏差を生むために、溝口はあえてこのシーケンスに切り返しを用いたのである。すると、「すべてをこらえて、今は舞うほかないが、何としても内蔵助に討たせてやりたい当の敵は、今まさに目前にいるのだ」という、綱豊の秘められた思いを強く表象しているようにも見える、吉良へと向かう急速な左旋回ショットに含まれる主観性は、すべてに無知な吉良の視線につなが

れることで、綱豊と吉良にはこれほどの情報量の差があるのだと提示する、いわば「全知の視点」を、結果としてそこに醸成することになる。しかし、綱豊自身は能面で視線と表情を隠しているため、そのような視点を綱豊の主観的な視線に回収することはできない。したがって、観客にわりふられるのは、まさにそうした、「全知の視点」にほかならない（実際、綱豊にもまして、上映に要する実時間よりも恐ろしく長く感じられることが多いこの映画に、退屈せずつきあうことのできた観客のみが、なぜ内蔵助が仇討ちを先送りせざるをえないのか、すべての状況を知りつくしているのである）。

このシーケンスでは、まず、助右衛門の先走った計画を綱豊が諒め、吉良の殺害が先延ばしにされたことを知る観客は、そうした裏事情の一切を隠して、何事もなかったかのように綱豊が舞い始め、しかもそこで彼が演じているのは、「一門の仇敵に何としても復讐せずにはおかぬ」という役柄であることも知らされ、さらには急速な移動ショットとそれにつながる切り返しによって、当の敵である吉良が何も知らずに、「お前だけは許さないのだ」と物語る舞台を見つめている様子を、知らされることになる。つまり、そもそもこの物語においては、ただ一人、綱豊のみがいわばすべてを「知りすぎていた男」として描かれていたが（前稿ですで見たとように、すべての発端となる、松の廊下における刃傷シーンは、吉良が画面手前へ逃げ、浅野が画面の遙か奥でとりおさえられる様子が、綱豊を視点人物として、編集されていたのであり【七―三・四】、その意味では、仇討ちを指揮する内蔵助にもまさる情報量を付与されているのが、綱豊である）、このシーケンスを見つめる観客もまた、なかば強制的にあらゆることを「知らされ」、綱豊とともに、全知の位置に立たされることになるのである。

ヒッチコックの『知りすぎていた男』は、その題名に反して、ごくわずかなことだけを知り、むしろあまりにも多くを知らなすぎた男のサスペンスであったが、本来その題名にかなうのはむしろ溝口の作

#### 折鶴の行方

品であり、そのときに多くのことを語りすぎているのは、溝口の移動ショットなのである。情報量の偏差を保ったまま観客に特異な主観性を付与するヒッチコックの移動ショットに比して、溝口のそれは、あまりにも多くの情報を観客に伝えてしまうために、彼のリアリズムには、基本的に「サスペンス」が欠けている。逆にいえば、溝口が、ときにはフレームの一部を遮蔽し、あるいは重要な出来事をオフ・フレームに隠そうとするのは、画面の中に何とかして情報の偏差を生み、そこに観客の視線を導こうとするための、腐心のあらわれにほかならない。したがってそれはあくまでも目的にいたるための手段にすぎず、それ自体が主題として読みとられるべきものではない。

だがそうした手段を用いて、隠された情報を自ら読みとろうと努めてくれる観客の善意に期待するだけでは、およそ十分ではない。観客はいつ何どき、たとえば画面を見始めてからわずか五秒後にさえ、たちまち長回しに飽きてしまうのかもしれないのだから。観客の視線を惹きつけるには、ヒッチコックの移動ショットのように、画面を見つめる観客を構造的に、かつ強制的に、俳優たちが主観的な情報量の多寡を競う画面内のゲームへと参加させ、しかも観客が事後的に気づいたときには、すでにそのゲームは始まっていて、自分もそれに参加していることを知らなかった、といっているのははや済まされなくなるような、何らかの特異な方法が必要なのであり、これまでの検討で明らかなどおり、様々な撮り方を試みた溝口は、そうした問題の所在を、明確に理解していたのである。

いいかえれば、ロープ・デコルテで装った謎の人妻へと、はたしてどのように近づいていくべきなのか、溝口は彼独自の方法を見つけようと、腐心していたのだ。

#### V 空虚な切り返し

では、極端な長さや遠さ、そして深さの造形により、観客を全知の

視点に立つ傍観者に仕立てあげてしまいがちな溝口は、「遮蔽」や「隠蔽」によって画面内の情報量を操作する以外に、どのような策を講じたのか。はたして、画面の傍観者にすぎない観客に対して、過度の善意を期待するだけではなく、画面を見てぶるぶると震え始めるような情動をともなった「情景の随伴者」へと変えることができたのか。

たとえば『折鶴お千』のラスト・シーンや『名刀美女丸』における鍛冶打ちのシーケンスのように、ディゾルヴを用いて主観的な願望を画面に重ねてしまうというのが、切り返しを忌避しつつ、主観的な情報量の偏差を画面に折り込む、最も安直な方法である。『折鶴お千』のラストでは、宗吉を打撃する熊沢一味や、剃刀自殺を試みる宗吉の幻影が、精神を病んだお千と並んで画面にあらわれ、お千はそうした幻影とのからみを演じ【十三・一・二】、『名刀美女丸』（一九四五）では、父を殺された娘笹枝の幻影があらわれて、刀師清音とともに、仇討ちを果たすための刀を鍛える様子が、非常に長いディゾルヴで映される【十三・三】。

あるいは、フレームの操作によって事の真相を明らかにする『雨月物語』（一九五三）を見ると、幻影をディゾルヴであからさまに映してしまふそれらの作品とはまったく異なる撮られ方をしているようにいて、実際には、主観的な情報量の偏差をオフ・フレームから画面の中へ単純に導入しているという意味においては、前記二作品のバリエーションだといふべきなのかもしれない。ここでは、朽木屋敷が実は廃墟であったこと、妻宮木が亡霊としてあらわれることは、源十郎の制限された主観を示すフレームの、外に隠された真実として表象されている。クロース・アップで撮られる意識を失った源十郎からフレームが引かれると、源十郎の視線を介して、初めてそこが廃墟であったことが示され【十三・四・七】、源十郎が自宅へ帰ると、屋内を探しても当初は誰もおらず、源十郎の歩みにしたがってカメラが右左へパンし、彼がいったん外へ出て屋内にもどると、宮木の亡霊がワン・ショット内でフレーム・インしている【十三・八・十】。

そうしたディゾルヴやオフ・フレームの活用により、観客もまた、突然画面に出現する秘められた真実を前にして、驚きを始めとする情動を俳優たちと共有することが望まれているのだろうが、そのように迂遠な方法を用いなければ画面内における主観的な情報量を操作できないのは、溝口が極力、切り返しを避けようとするからである。ヒッチコックのように、俳優の視線ばかりか、観客の視点をも画面上で操作することができれば、観客を主観的に物語へまきこむことは、はるかに容易なはずなのだ。

にもかかわらず、なぜ溝口はあえて視線の編集を避けようとしたのか。たとえば戦前の作品ほどには、遠く深い長回しにこだわらなくなった『噂の女』（一九五四）を見てみよう。医師の的場を娘雪子と奪い合うことになる島原の置屋の女将初子が、二人と連れだって観能に出かけるシーケンスは、溝口の他の作品ではおよそ考えられないほど、非常に綿密な視線の編集によって成り立っている。捨てられた女の執着を語る『葵上』を見るうちに、若い二人がいつのまにか席を立っていることに気づいた初子が【十四・一】、後を追ってロビーを探すと【十四・二】、娘と自分の男が知らぬ間に親密になっていたことを会話から察し、嫉妬に燃えた初子は、ロビーの衝立や壁に隠れながら、二人の様子を一方的にうかがう【十四・三・八】。二人に遅れて初子が席にもどると【十四・九】、演し物が老いらくの恋をあげつらう狂言『枕物狂』に変わったことが初子の主観ショットをまじえて示され【十四・十・十一】、嫉妬にかられて動揺する初子と、すでに気持ちを娘の方へ移してはいるものの、まだ初子から金だけはしぼりとうとうと考えている的場は、ときおりたがいにと探りあう視線を見せ、その傍らで母の気持ちをもったく察しようとしないう鈍感な娘雪子が、舞台で演じられる老婆の恋を見て、無頓着に笑っている【十四・十二・十三】。しかし笑っているのは雪子ばかりではなく、老いらくの恋の無様さに失笑がもれる場内で【十四・十四・十五】、「おお恥ずかしや恥ずかしや あれを見やれ おば様が早 狂うてござるよ」という、

あたかも初子自身に向けられているのだとしか思われない台詞を聴き【十四―十六】、さすがにいたたまれなくなった初子は中座して、一人でロビーにもどるが、やはり場内に残してきた若い二人のことが気になってしまい、そちらへ視線を残す【十四―十七・十九】。

通常は「祖父」の恋着が演じられる『枕物狂』をあえて「老婆」の妄執に仕立てたこのシーケンスが、『元禄忠臣蔵 後編』で吉良が『船弁慶』を見る場面の反指定として撮られていることは、誰の目にも明らかだろう。ここでもまた、劇中劇が作品の内容をそっくり反復して、老いらくの恋という主題が入れ子状に上演されるわけだが、俳優たちと観客にわりふられる主観的な情報量は、対照的な仕方でも処理されている。娘の雪子は的場と母初子の関係を知らぬまま母の男に恋をし、的場は雪子と初子の自分に対する好意を知らぬまま母の男に恋の方の間では隠させようとし、初子は娘と男の関係を初めて知らされ、さらには自らの置かれた立場がいかに無様なものなのかを、観劇を通じて思い知らされるばかりか、場内すべての観客と、自分の娘や男にさえ、間接的に失笑されることになる。そして、周囲全体の状況に対して初子が置かれた立場を物語る彼女の視線や主観ショットを随所に挿入しながら【十四―二・三・十・十四・十九】、しかし決して他の人物と直接には見交わすことがないように、視線の一致を巧妙に避けつづけた丁寧な編集と演出により【十四―四・六・七・九・十二・十三】、観客は上記のような情報量の偏差を的確に理解し、さらにはいくつものクロース・アップを介して【十四―五・八・十七】、はじめな立場に置かれた初子にだけ感情移入するように、巧みに誘導されている。

つまり『船弁慶』を見る吉良は、自らが置かれた状況の一切にまったく無知で、ただ観客のみが吉良の置かれた状況を知っていたのだとすれば、『枕物狂』を見る初子は、それと対照的に、自らの置かれた状況のすべてを敏感に察しており、そして観客もまた、視点人物である初子の知識と感情のすべてを共有できるわけだから、ある特定の人

#### 折鶴の行方

物に対する感情移入をうながすメロドラマとしては、理想的な演出と編集であるというべきだろう。

しかし問題は、ここでもまた、初子があまりにも敏感に多くのことを「知りすぎている」点にある。観客を全知の視点に立たせることで、サスペンスを殺してしまう『元禄忠臣蔵』とは別の意味で、一方的にすべてを知る女を視点人物にし、観客を彼女に感情移入させる『噂の女』にも、やはりサスペンスは欠けているのである。いいかえれば、画面内の人物たちとは異なった情報量をあたえられる別個の主観として観客を構成するような、ヒッチコックの特異な移動ショットに代わる何かが、そこには欠けている。自ら望んだわけではないのに、いつのまにかそれを見てしまい、しかし事後的に反省すると、あたかも自らが望んでそれを見ていたかのように気づかされる、といった何かが「サスペンス」には必要なのだ。『噂の女』のようなメロドラマに対して、無い物ねだりをしているようだが、そもそも溝口は『折鶴お千』にさえ、いささか強引にでも、そのような意味におけるサスペンスを導入しようとしたのである。

それに比べて、さらにはっきりと切り返しを用い、視線の交錯がもたらすドラマツルギーを直接に採用したのは、『新・平家物語』（一九五五）のクライマックスであり、そこでは叡山僧が奉る二基の神輿を清盛が連続して射的する様子が、細かく切り返して撮られる。特に、清盛が射落とす神輿上部におかれた鳳凰のクロース・アップに次いで、驚く僧たちを引きでとらえるショット・サイズの変化や【十五―一・三】、また振り向きざまに清盛がもう一基の鏡を射貫くと、叡山僧は恐れをなして同一フレーム内で急速に後退していくが【十五―四・六】、そのように、ひとつのアクションがもたらす周囲の反応と状況の変化を、フレーミングの急速な変更によって緊密に結びつける演出は、あたかも前稿で見た『北北西に進路を取れ』における国連ビルのシーケンスを思わせる。

したがって、蜷集した叡山僧が氣勢をあげる様子を丸ごと提示する



溝口のクレーン・ショットと【十五―七】、クライマックスにおけるドラマティックな切り返しは、十分に機能しているように見える。ここでは、清盛と僧たちの心理的な葛藤が切り返される二度の射的によって頂点に達するばかりか、これまで象徴的な存在として語られてきた神輿の細部（射貫かれる鳳凰と鏡）をとらえたクロース・アップに、この物語のドラマツルギーが縮約されており、物語上で描かれる時空間と心理のいずれをも画面内で緊密に構成すべきハリウッド的なデクパージュの実践として、過不足のないものである。

しかしあえていえば、溝口の演出は依然として、前稿で検討したような、革の手袋へと急速に近づいていく『北北西』の移動ショットや、謎の人妻へとゆるやかに接近する『めまい』の前進ショットを欠いている。クライマックスまで明確な切り返しを抑制し、最後にそれを用いることで、ドラマティックな見せ場を形づくり、観客にカタルシスをあたえようとしたのだとはいえ、そもそもこうしたハリウッド的デクパージュの標準的な実践を忌避したからこそ、独自のリアリズムを表現したいと望む溝口の長い苦闘が始まったはずではなかったか。

たとえば溝口が直面した問題の象徴的な例として、『元禄忠臣蔵前編』に含まれる、奇妙な切り返しを見てみよう。内匠頭の殿中刃傷沙汰に対する公家方の評判をたずさえて、小野寺十内が隠棲する内蔵助を訪うと、重要な知らせとあって、内蔵助は一旦あえて中座し、わざわざ着替えて居住まいを正した内蔵助と小野寺が直談判をするうちに、「これは申すももったいなきことながら」と小野寺は断って、何かにうたれたような目つきをしながら御所の方角へ向き直り【十六―一】、平伏しつつ、「御所の内より出た、内匠頭一念達せず不憫なり、との御噂を漏れ承った者があるのじゃ」と伝えると【十六―二】、内蔵助は自分もまた同じ方角へ向き直り、さらには小野寺の前方へにじり出て、はっきりと同方向へ視線を送りながら【十六―三】、感極まって平伏する【十六―四】。カメラは内蔵助の移動につれてすばやくわずかに後退し、伏し目がちにはあるが、ときおり御所の方角を見

上げながら、「禁中からの噂によって内匠頭は救われた」という主旨の長台詞をのべる内蔵助と、平伏しつつける小野寺をとらえている。ここまでの長回しによって、御所の噂とそれに対する内蔵助の反応を示すシーケンスの要素は十分に満たされたように思われるのだが、奇妙なのは、その後に置かれたショットであり、内蔵助の長台詞が終わりかけるころ、長回しはカットされて、平伏する二人の側面にまわりこんだ位置から、不完全な切り返しショットがつながれる【十六―五】。

それが「不完全」だというのは、仮に二人の視線を切り返すのであれば、カメラはもう少し彼らの背後にまわりこんで、手前に平伏した二人の背中をなめながら、御所の方角をとらえねばならないはずであるし、むしろ、二人の姿をほぼ真横からとらえることになるこのショットは内蔵助や小野寺の主観を表象しているのでもない。したがって、厳密に画面だけを見ていえることは、二人が障子と中庭で四層に仕切られた深い奥行きの中で平伏しており、彼らの視線の先にはおそらく何もない、という事実ばかりである。ゆえに、ここでの切り返しが不完全であるのは、幕府や公家を始めとする複数の政治的・倫理的な規範に圍繞されて、仇討ちもままならぬ内蔵助が置かれた状況の複雑さを、複層的な「深さ」の造形によって表現するためであると、とりあえず指摘することはできる。

しかしそれにしても、内蔵助はまだしも視線が中庭の先へとのびていきそうな位置に座っているが、小野寺は明らかに、障子によって阻害される方向を見つめている。そして、このシーケンスをより正しく理解するためには、不完全な切り返しショットが表象する空間構成の奥深さだけではなく、小野寺の阻害された視線が果たす説話論的な機能を、正確に解釈しなければならぬ。

ではいったい、彼は何を見て、突然、何かにうたれ、強く驚かされたような表情をしたのか【十六―一】。

おそらくはここに見られる小野寺の表情と視線にこそ、なぜ溝口が

クロス・アップや切り返しを用いずに、長さや遠さ、そして深さを演出する必要があると感じたのか、その問題が縮約されている。ここでの切り返しはなぜ不完全なものであるのか、その設問に対する第二の解答は、深い空間に囲繞された彼らの視線の先には障子以外の何もないから写さないのでなく、そちらにあるはずのものをまともに見詰め返すことがあまりにも畏れ多いから写せないのである。伏し目がちに語る内蔵助や、その場には存在しないはずの何ものかに恐れおののく小野寺にもまして、カメラ自身が、その方向にいるはずの対象を、畏怖のあまり、とても写しえないのだ。

つまりこのショットは、ハリウッド的なデクパージュから推し量った場合には角度が足りず、「不完全」な切り返しに見える。しかし、撮ることが、ぶるぶると身体を震わせながら全身でその場の空気を丸ごと感じとることもあった溝口にとって、「真の切り返し」とは、むしろ相手を見詰め返すことさえないわね強度を画面において実現しようとする、こうしたショットの連鎖を指すだろう【十六ー一五】。したがって、イデオロギー的に右顧左眄した点を批判されることもある溝口だが、本来ならば、映画作家をその思想的な傾向や、作品の物語内容のみによって評価するべきではなく、むしろ全身で敏感に空気を読みとること（現場における彼の口癖であった「反射すること」）を徹底的に求める溝口の演出スタイル自体が、構造として天皇制に親和的であった、というべきである。そしておそらくは、そうであるからこそ、溝口は、通常の緩慢な「切り返し」にもとづく視線の編集だけでは、決して満足することがなかったのだ。そこには身体を震わすほどの強度が欠けているからである。

## VI 深さの変容

そこで、切り返しを徹底的に忌避した『残菊物語』を、もう一度見してみよう。すでに前稿でとりあげたように、顔も定かではない遠さと

### 折鶴の行方

暗さでお徳を登場させる溝口は【二ー一】、常に極端な深さに埋もれる女として、彼女を描き出そうとしている。その後、菊之助は義母の讒言で実家へ帰されたお徳を探して、極端に深い奥行きをもつ迷宮のようにデザインされた長屋を探す【一ー二】、お徳は見つからない。苦勞を知らない菊之助が見たこともなかった社会の奥深さの中に、お徳は埋もれてしまったのである。さらに菊之助はお徳をめぐって義父菊五郎ともめ、家を飛び出して大阪で修行するものの、まるで伸び悩んでいると、窮状を察したかのようにお徳が東京から追ってくるが、そのときもお徳は人垣にまぎれ、極端に深い闇の中に埋もれてあらわれる【十七ー一五三】。そしてどき回りのあげく、数年に渡る苦勞の後に、お徳による根回しのおかげでようやく菊之助の芸が認められて、東京へ帰ることが許されたとき、家柄の違いを考えて身を引いた方が菊之助のためだと周囲に諭されたお徳は、始めからそのつもりだったと氣丈に答えて、一行が帰京する列車の発車間際になっても、姿をあらわそうとしない。前半で一度、深い長屋のどこかに埋もれてしまったときと同様に、極端な奥行きをのぞかせる列車の中やホームを、菊之助がいくら探してみても、お徳は見つからないのである【十七ー四】。お徳を探しながらホームを足早に往復する菊之助の様子が、あえて筒抜けにデザインされた車内越しにとらえられる長い移動ショットは、明らかに、前半で描かれた長屋の奥深さを意図的に反復している。

したがって、お徳が綿密に設計された画面の奥深くに潜む女として意図的に描かれているのだとすれば、菊之助はそれと対照的に、画面手前で輝く存在として表現されているのも、見やすい事実である。東京にもどって成功した菊之助は、苦勞を重ねた大阪での凱旋公演で大役をまかされることになり、最前筋へ顔見せする船乗り込みの直前になって、お徳の容態が悪化したことを知らされると、ついには菊五郎にお徳との仲も許されて、床につくお徳を慌てて見舞うが、かつて二人で暮らしたみすばらしい按摩屋の二階へと、馴染みの道を急ぐ菊之



助の様子をアップでとらえた素早い後退ショットは、この男のために尽くして死にかけているお徳という存在の貴重さを思わせずにはない【十七・五・六】。そしてラスト・シーンでは、菊之助の晴れ姿を思いながらお徳は息を引き取り【十七・七】、一方の菊之助は喝采に包まれる様子がカット・バックされるが、このとき、船の舳先に立った菊之助の様子はあおり気味にとらえられ、しかもあえて複数のカットを用いて、繰り返し画面奥の方から手前へと進む様子が描かれる【十七・八・十】。お徳が画面の奥深くにまぎれて消えたのだとすれば、菊之助のみがそこから抜け出した様子を強調するラスト・シーンであることは、いうまでもない。

単純に言えば、『残菊物語』はそのように女を画面の奥に沈めて男を前面に押し出すわけだが、それと『浪華悲歌』（一九三六）のラスト・シーンを見比べてみてもよい。否応なしに女の「性」を武器にして陰湿な男性社会と渡りあっていくほかはなくなったアヤ子が、キャメラすれすれにまで昂然と歩み寄る有名なクロース・アップは、『残菊物語』と鋭い対照をなしている【十八・一】。

たとえば斉藤は、「女性解放三部作」と俗称され、溝口の中では失敗作と見なされる『女性の勝利』（一九四六）、『女優須磨子の恋』（一九四七）、『我が恋は燃えぬ』（一九四九）を再検討するにあたり、溝口が描く女性のタイプをあえて二種類に大別したうえで、男性に対して自己犠牲的な母性愛を発露させる「聖なるもの」としての女は画面の奥に沈められ、それとは逆に明確な自我をもち、男性社会に反発を抱きながら、結局は娼婦を典型として女の「性」を売り物にするほかはなくなる女は画面の手前より写される傾向があると指摘した上で、「女を描く演出家」溝口のリアリズムに対する高い評価が、いかに男性的な視線のみから見た女性の類型化にもとづくものであるのかを批判している。つまりお徳のような女は画面の奥底に隠すことで崇められ、逆にアヤ子のような女は画面手前に引きずり出されて、欲望に満ち汚れたその肉体をいわば晒し者にされるわけである。

そうした観点から見れば、『元禄忠臣蔵』にさえ、自己犠牲的な母性愛を発揮する、いかにも男性にとって都合な理想像である女が、たしかに画面の奥へと消え去るシーンがあった。延期されて久しぶった仇討ちがようやく決行されることを察した瞬間に、内蔵助の妻りくはみずから身を引くことを決め、足手まといとなる下の子たちを連れて、実家へ帰る。彼女たちを乗せた駕籠が画面の奥深くへと消えていく様子が長回しでとらえられ、遅れて姿をあらわした内蔵助は、遠ざかる駕籠を画面の手前で見送るのである【十八・二】。

また、画面の奥行きによって女を語る演出のさらに典型的な例が、『西鶴一代女』（一九五二）に見られる。御所に勤める身分から、有為転変の末、惣嫁にまで身を持ち崩したお春は、美貌を買われて松平家の側室に召され、かつて男子を産んだことさえあったが、その子が家督を継ぐことになったと知らされるので、母親として呼ばれたのだと思いきや、身を持ち崩したお前などが母親と知れては家の名折れだと家老に叱責を受け、永年蟄居を申し渡される。遠くからひと目だけわが子を見ることが許されたお春は【十八・三】、子の姿を見て恋情絶ちがたく【十八・四】、小姓を従えて画面奥へ進むわが子を追いかけるようとするが、側近の者たちに画面手前へ連れもどされる【十八・五・七】。「あの子は私の産んだ子だ」とお春が口にする、気圧された側近は手を離すため、ふたたび画面奥へわが子を追いかけるようとするお春は、またしても側近たちに手前へ連れもどされるのである【十八・八・九】。

あたかも溝口の画面には、女たちにとって、動かしがたい階層差があり、汚れた女は神聖なる画面の奥へと決して進んではならず、強引にそれを試みると、力づくでも画面手前の方へと連れもどされてしまふかのようなのである。しかも、前稿で検討した、なぜかひとりで宇宙へ浮いていることができる折鶴と並んで、『西鶴一代女』がファンタスティックに見えるのは、結局、側近たちもお春をとりおさえることはできず、蟄居場所へお春を送り届けるはずだった駕籠はいつまで

も空のままで、その後の台詞によると、お春はどこかへ消えてしまったというのである【十八ー十】。六人もの側近に囲まれていた彌留姿のお春が、仮に彼ら全員を振り切って逃げおおせることができたのだとすれば、説話論的な解釈としては、溝口特有の聖と性、いいかえれば画面の奥と手前に張りつめる緊張感に責め苛まれたあげく、有為転変を経たお春の願いがついに叶って、彼女は長く深く深い画面の奥へと本当に消え去ってしまったのだ、とても理解するほかはない<sup>30</sup>。

もっとも、画面の奥行きで女を描き分ける溝口の演出すべてに、前述のような二分法が該当するわけではなく、それはあくまでも溝口の評価にジェンダーの観点を導入するための便宜的な作業仮説であると斉藤も断るとおり、たとえば『祇園囃子』（一九五三）には、それ以前作品で画面の奥行きが担ってきた意味を、女たちがゆるやかに転倒させる美しいシーンがある。祇園の芸妓美代春は、いくら頼まれても男をとるつもりはなく、妹分の美代栄にも旦那をとらせる気はないのだと突っぱねたために、祇園界隈に顔のきく茶屋の女将お君を怒らせ、干されてしまう。すると世間知らずの美代栄がよいいな気をつかって、お君の茶屋へ一人で謝りに行ったがために、そこでなかば人質同然となって、男をとらされてしまいそうになる。お君からのほとんど脅迫に近い電話でそれを知らされた美代春は、それだけは堪忍してくれとお君に懇願し、自分が身代わりとして茶屋へ向かうシーンで、無事に帰してもらった美代栄とすれ違う【十八ー十一】。「早く家に入れ」と言い捨てて茶屋へ急ぐ美代春は、祇園の奥深くへと消えていき、美代栄はきれいな体のまま、画面手前に残されるのである【十八ー十二】。つまりここでは、男性にではなく、年下の少女に対して自己犠牲的な母性愛を発露させる女が、自ら身の汚れを引き受けるために、汚れなき神聖な場所であったはずの画面の奥へと向かい、汚れに満ちた女たちが晒し者にされるはずの画面の手前には、いまだ汚れを知らぬ少女が一人とり残される、といった具合に、溝口の作品において画面の奥行きが担ってきた意味を、一見さりげなく、しかし実際には複

## 折鶴の行方

雑に転倒させるのである。後に別の観点からも見るように、ともすれば戦前の『祇園の姉妹』を焼き直した小品として過小評価されがちな『祇園囃子』は、そうした意味で、溝口の創意が凝らされた、非常に重要な作品だといえる。

以上からも明らかのように、溝口はクロス・アップや切り返しでは表現しえない、震えるほどのテンションを、複層化された画面の奥行きに探ろうとして、様々な方法を試みていた。さらに、これまでの検討をふまえつつ、そのように複雑な意味を担われた画面の「深さ」と、ヒッチコック的な「サスペンス」の融合が試みられた作品を見てみよう。溝口が『近松物語』（一九五四）で採用したのは、ある意味で、驚くほどシンプルな解決策である。

その前にもう一度確認しておけば、自らの長く深く深いリアリズムや移動ショットが、あまりにも多くを語りすぎたために、常にすべての情報をあたえられる観客は全知の視点をえることになり、観客を主観的に画面へまきこむことができなくなる、という点に溝口の課題があり、しかし本来は観客を、現場で撮る自分自身がそうであるように、長さや遠さ、そして深さに強く情動を喚起されて震え始めるような「情景の随伴者」に変えたい、というのがおそらくは溝口の願望であった。しかし、それを実現する手段として、クロス・アップや切り返しにもとづき、画面内の主観的な情報と情動を配分していくハリウッド的なデクパージュを自身のリアリズムに組みこんでみても、およそうまく機能せず、何より、ハリウッド的なデクパージュはシステムとして早く出来上がりすぎたためか、ルーティーンに陥ってあまりにもテンションを欠き、弛緩してみえる。では、はたしてどうするべきか。溝口が『近松物語』で示したのは、「サスペンス」が演じられる現場へ、本当に「情景の随伴者」を置いてみせる、という呆気ない解決である。しかし、その「情景の随伴者」が観客の視線を画面へ導く媒介の役割をはたし、主観的な情動をともなう視点から、溝口の移動ショットを体験させるのであるが、具体的には、『近松物語』において、不

義の仲だと誤認されたために、やむなく逃避行に走ったおさんと茂兵衛が、すでに互いへの愛に目覚め、このまま二人で逃げ続けて、もし掴まれば、本当に密通の廉で罰せられてしまうことになるのだと畏れながら、峠の茶屋で休息するシーケンスを見てみよう。不慣れな行脚で足を痛めたおさんに茶屋の老婆が膏藥を塗る頃合いを見はからって【十九―一】、おさんの足を洗った盥の水を替えに小屋の外へ出た茂兵衛は、何か思いつめた様子で、一人佇む【十九―二】。小屋の中にカメラがもどって、茂兵衛の姿が見えないことに気づいた老婆が「連れさんはどうしたんや」と問うと【十九―三】、おさんは驚いて背後を振り返り【十九―四】、彼女の動きにつれて急速に右へパンをずる画面からみ出す勢いで小屋の外へ飛び出し【十九―五―九】、茂兵衛を探すと【十九―十】、山の斜面を逃げ下りていくのを認め、痛んだ素足のまま茂兵衛を追いかけるおさんの様子が、俯角をつけて上昇し、画面の奥深くへ遠ざかっていく二人を見下ろすクレーン・ショットで撮られる【十九―十一―十三】。つまり、それ以前にかわされたおさんと茂兵衛の会話を、「今自首をすれば罪に問われるのは自分だけで済む」と茂兵衛が語るのを聞いていた観客は、事後的に、何か思いつめた様子であった茂兵衛の決断を知るのである【十九―二】。

ここで溝口が示したシンブルな解決を理解するために、もう一度『北北西』における国連ビルのシーケンスを思い起こしてみよう。あそこで観客の視線が殺人現場の目撃者としてサスペンスにまきこまれるのは、ロビー右手の壁際に潜み、革の手袋をはめて殺しの準備を整える殺人者の姿が、右への急速な移動ショットによって観客に示されても【六―二】、そちらへ背を向けたケーリー・グラントや、彼と会話する政治家はそれに気づかず、またロビーに密集する傍観者たちは、殺人者が放った投げナイフによって政治家がすでに殺され、グラントが誤って政治家の背に刺さったナイフの柄に手を添えてしまっただけから、遅ればせに事件へ反応し、グラントが犯人であると誤認するにすぎないため【六―一】、結局、そこで生じた出来事の真相を把握し

ているのは、結果的に観客だけであることになり、とはいえ観客は出来事にまきこまれた複数の人物の心理をすべて掌握しうる「全知の視点」に立っているわけではなく、なぜなら観客は急速な右への移動ショットによって殺人者の姿を強制的に見せられ【六―二】、同様に急速なドリリー・バックによって、ロビーの傍観者たちが突如としてグラントを犯人だと誤認するさまを目撃させられるため【六―一】、そのようなヒッチコックの移動ショットこそが、あくまでも制限された主観性として、観客を画面にまきこむのだといえる。

いいかえれば、グラントはまるで面識のない政治家に自ら面会を申し込み、そのとき自分をつけ狙っていた殺人者が近くに潜んでいることを知らないばかりか、殺人者の標的がいつのまにか自分から政治家へと移されていることも知らず、政治家はグラントのことを知らないばかりか、まさか自分がグラントに対する口封じのために殺されるのだとは知るよしもなく、ロビーの傍観者たちは国連ビルの内部で殺人が起きるなどとは夢にも思わず、犯行後即座に逃亡する殺人者はグラントが犯人だと誤認されたことを知らない。そして観客は、右へパンする最初の急速な移動ショットによって、殺人者の存在を「強制的」に知らされ、第二の急速な後退ショットによって、真犯人の目撃者が自分のみであるのだと、「事後的」に知ることになる。つまり『めまい』の場合と同様に、視線の操作を介した強制的な情報の付与と、事後的な主観性の構成が、『北北西』にも認められるわけである。

それと比較して、わかりやすくとえれば、『近松物語』の溝口は、『北北西』における殺人者の役割を、茂兵衛と茶屋の老婆に分割したのだといえる。今なら茂兵衛だけが自首して罪人になれば済む、という情報は茂兵衛もおさんも観客も共有しているが、こっそりとおさんの様子を確かめる茂兵衛の視線は、観客だけに見えている【十九―一】。そこから心理的な負荷をともなったサスペンスが始まり、殺人者に背中を向けたケーリー・グラントと同様に、先ほど二人の愛を固く確かめたばかりだと信じるおさんは、決して茂兵衛の逃走を予期す

ることがないため、思いつめた様子で佇む茂兵衛の思惑を解釈できるのは、観客のみであることになる。したがって、おさんを茶屋に残して、一人で逃走する頃合いをうかがう茂兵衛の様子をとらえたショットは【十九一二】、革の手袋をはめて殺しの準備を整える『北北西』の殺人者の姿と【六一二】、正確に呼応している。はたして茂兵衛は本当に逃げ出すのか、またおさんはいつそれに気づくのかわからないのだという、未決定の状態に観客が置かれたその直後に、おさんの足元へかがみこんで膏藥を塗っていたはずの茶屋の老婆が、突然顔をあげて、茶屋の外へ視線を向けつつ、「茂兵衛が消えた」と口にし、一挙に状況の変化をもたらすのであるから【十九一三】、この老婆の視線こそが、殺人者の手から放たれた『北北西』の投げナイフと、まったく同じ説話論的な役割を担っていることは、疑いを入れない。

ただし、常に飄々とした様子で、とぼけた印象をあたえるグラントを起用したヒッチコックは、観客に対して強制的に情報を付与するために、急速な移動ショットを用いたが、ここでの溝口は、老婆の視線によって、いわば突然背中を刺され、驚くおさんが【十九一四】、茂兵衛を追い始める様子を右への急速なパンによってとらえようとするのであるが【十九一五・六】、おさんはカメラの速さを凌ぐ勢いでフレームから飛び出して行くため【十九一七・八】、彼女が抱く情動の強さを、観客に対して強烈に印象つけることになる。

それにならって、第二の移動ショットも見比べてみよう。ヒッチコックは急速な後退ショットによって、フレームに含まれる空間を拡大し、事件の傍観者を画面に取り込んでいたが、溝口はクレインの急速な上昇によってフレームを拡張【十九一十一】、そこに茂兵衛を追って斜面を下るおさんと【十九一二】、カメラが上昇し俯角をつけるにつれて、画面奥深くに、逃げていく茂兵衛の姿をとらえる【十九一十三】。しかしこのクレイン・ショットは、あらかじめおさんの視線によって方向づけられているだけでなく【十九一四・十】、そもそも情景の随伴者としてそこに置かれた老婆の視線によって媒介されたもの

でもあるため【十九一三・四】、ここでの急速なクレインの上昇には、絶対に茂兵衛を見失いたくないと願うおさんの情動が強く充填されるとともに、彼らの恋の成り行きを好奇の目で眺めようとする、傍観者の心理が含意されることにもなる。つまりこのクレインの急速な上昇は、茶屋の老婆のものであると同時に、観客のものである、下世話な好奇心に満ちた視線を表象しているのである。

いいかえれば、茂兵衛の逃走に関して、おさんが知るよりも多くの情報を明確にあらわされていた観客は【十九一・一二】、情景の随伴者であり、視線の媒介者でもある茶屋の老婆が突然投げかける眼差しによって【十九一三】、いわば「お前は茂兵衛が逃げることを本当は知っていたはずではないのか」と詰問されているかのような錯覚を抱かされるのと同時に、にもかかわらず、おさんにはそのことを黙っていて、ことの成り行きを楽しんでいたかのような、一種の疚しさに満ちた主観性が、事後的に構成されることになる。つまりそこでは、「情景の随伴者」の視線によって、二つの急速な移動ショットが結びつけられることにより、観客に対する強制的な情報の付与と、事後的な主観性の構成を要件とするヒッチコック的なサスペンスが、しかも強い情動をともなった「深さ」の中で、実現しているのである。

したがって『近松物語』における溝口は、あたかも撮影現場でぶるぶると震えていた自分自身を代弁する「情景の随伴者」に、強度を高めながら画面の奥深くへと収斂していく情動をのぞきこませることで、「深さ」のリアリズムとヒッチコック的なサスペンスを両立させる、という単純な解決にいたったのであるが、とてもシンプルなその解決策は、必ずしも簡単に見つかったわけではない。先にふれたとおり、『近松物語』の前年に撮られ、目立たない形で繊細な創意が凝らされた『祇園囃子』においても、溝口はドラマのクライマックスに「情景の随伴者」を置き、その視線を用いて、急速な移動ショットと強い情動を結びつけようと試みていた。

『祇園囃子』のラスト・シーン近くで、美代春が男をとったのだと



知った美代栄は、それがいくら美代栄を守るためであったのだと諭されても、にわかにはその事実を受け入れがたく、しばらくは頑な態度を示すが、自分のために美代春が払った犠牲の大きさを遅ればせに理解して、離れた場所で帯をとく美代春に駆け寄り、泣きながら抱きついて自分の不明を詫げる様子が、美代栄の動きを追った右への急速なパンによって撮られるのであるが、そのショットの中にはあらかじめ、土間で団扇をおおきながら、ことの成り行きを静かに見守る下働きの老婆が「情景の随伴者」として置かれており【十九ー十四】、二人の様子をうかがって右左に振られる老婆の視線は、美代春と美代栄の心理的な緊張感を的確に媒介しているのである。

とはいえ、そのような「情景の随伴者」が媒介する視線をいかに急速な移動ショットと結びつけて観客に提示すべきかというヒッチコック的な課題と、先に見たとおり、強い情動に満ちた画面の「深さ」をどのように活用するかという溝口本来の課題が、『祇園囃子』においてはまだ、別個に考えられている。それに比して、『近松物語』には、二つの課題が本来は別々に考えられるべきものではなく、ただ一つの問題として解決されるはずなのだという、溝口の明確な演出意図がある。

そこで、今度は『近松物語』のラスト・シーンにおけるクレーン・ショットを見てみよう。「おさんと茂兵衛が密通の廉で掴まったために、大経師の家自体が取り潰され、家の主人も番頭も処罰されたのだ」と噂する下働きの女や奉公人たちが、物語の展開には直接関わりのない「情景の随伴者」として丁寧に示された後、馬上にくぐられた二人が群衆の中を引き回されていく様子が、クレーンを用いた高い位置から写される【十九ー十五】。そのクレーン・ショットは、作品の冒頭近くに置かれていた、別の密通者たちが引き回される様子をとらえたショットを同じ構図で反復することによって、そのときはまだ密通に心から嫌悪を抱いていたはずのおさんが、今では茂兵衛と一緒にならばたとえ死出の旅でも幸せを感じるのだという【十九ー十六】、極端な

心境の変化を対比させることに役立つのと同時に、クレーンが高く引かれることによって、フレーム内にはより多くの群衆が入れられ、彼らの下世話な好奇の目に二人が晒される様子を、いっそう強調することにもなっている。そして「刑場へ引かれていくはずの二人がなぜか幸せそうだ」と噂する「情景の随伴者」たちが再度写されると【十九ー十七】。その視線を媒介にして、いわば自ら望んで心中を遂げることにした二人が、強い情動で結びつけられたまま【十九ー十八】、画面の奥深くへと遠ざかって行く様子が【十九ー十九】、俯角をつけながらゆるやかに上昇するクレーン・ショットで撮られる【十九ー二十】。

したがってこのラスト・シーンでも、観客の視線は、下世話な好奇心を「情景の随伴者」と共有しながら、画面の奥深くに強い情動を湛えて遠ざかる二人の成り行きを最期まで見届けようとしていることになるが、ここでの移動ショットがさらに巧みなのは、単に俯角をつけてクレーンが上昇するだけではなく、画面奥へ進む二人とは逆方向に、カメラはごくわずかながらも、後退していくのである【十九ー十八ー二十】。その微細な運動が、周囲の下世話な視線などはおおよそ届かない場所へと、強い情動で結ばれた二人が遠ざかっていく印象を強めている。つまり茶屋のシーケンスと同様に、観客が彼らの様子を好奇の目で見ようとすると、深いところで二人に拒絶されているかのような、一種の疚しい主観性が、この後退するクレーン・ショットによって事後的に構成されるのである。その意味では、カメラの上昇にともなう俯角とわずかな後退を組み合わせた「深さ」の造形によって、観客を画面にまきこむこのラスト・ショットは、カメラの前進と下降を組み合わせることで観客の主観性を事後的に構成していた『めまい』の移動ショットに比肩する、溝口の繊細な創意である。

以上のように、「情景の随伴者」による視線を介して移動ショットと画面の深さを結びつけ、そこに観客の主観を導く巧妙な解決を見出した溝口は、必ずしも『近松物語』で採用したシンプルな答えのみが、独自の「深い」リアリズムとヒッチコック的なサスペンスを両立させ

る唯一の方法であると考えていたわけではない。それまでも様々な模索を重ねながら作品を撮りつづけたように、『近松物語』以後も、おそらく溝口はさらに別の撮り方を見出そうと試みていたのであり、実際、先に検討した『近松物語』の後作である『噂の女』や『新・平家物語』は、今一度ハリウッド的な「切り返し」の有効性を溝口なりに確かめようとする試みであつたわけだが、たまたま遺作となつた『赤線地帯』（一九五六）に、新たな演出法を常に模索しつづける溝口の飽くなき意欲を確認して終わろう。ここでは、『夜の女たち』のよう汚れた娼婦たちが画面の手前で無理やり晒し者にされるのだというよりも、生き抜く活力に満ちた堂々たる娼婦たちが、むしろ自ら望んで画面上に魅力的な姿を晒け出すと、「娼婦の母を持つ羞恥にはとても堪えきれない」と語るひ弱な息子が、画面の奥深くへと逃げ込んでいく【二十一】。つまりここでは、溝口がこだわりつづけた「深さ」の意味が、『祇園囃子』以上にはつきりと転倒させられ、むしろ「深さ」などは所詮、か弱い男が自己を慰撫してくれる場所として身勝手に夢想する幻影にすぎないことが、明確に示されるのである。

もともと、そのシーンでは、娼婦の母と仲違いする息子を、たまたま画面の奥へ走らせてみただけではないのか、という漫然とした見方があるのかもしれないが、既述のごとく検討を重ねてきた者の目には、溝口はあくまでも明確な演出意図にもとづいて、「深さ」の意味を変化させているのだと思われる。その証拠に、『赤線地帯』のラスト・シーンを思い起こしてみてもよい。そこでは、これまで娼婦たちの生活がかがってきた下働きの娘が、ベテランの京マチ子に背中を押される形で、娼婦として初めての男をとろうと試みる様子が描かれている。とはいえ、簡単にそれができるはずもなく、おずおずと男たちをうかがう彼女のクロース・アップで作品が閉じられるのであつたが、そのラスト・ショットはまさに、「情景の随伴者」が娼婦の世界を初めて覗き見る、好奇に満ちた視線を表象しているのである【二十一】。

## 折鶴の行方

溝口がそこで、もう一度あらためて、彼女の視線から別の演出方法を組み立て始めようと考えていたことは、疑いえない。遺作のラスト・ショットに置かれた「情景の随伴者」である女の眼差しは、新たな意味を探して、画面の奥深くを見つめているはずだからである。

### 注

- (21) 溝口は『浪華悲歌』（一九三六）や『祇園の姉妹』（同前）をふりかえりながら、自作の演出に対する観客の反応について、「ワン・シーン・ワン・カットというカメラをロングに置いて、カットを使わない芝居をやったのは、あのころからだね。あの長いカットは、ずい分、悪口をいわれた。京大の心理学の先生が、ぼくをつかまえて、あんな手法は、映画観客の心理を無視したナンセンスだといっていた。／＼心理学的にいうと、静止した構図は、五秒以内であきるそうだ。ぼくだって、「静止」させるために、あゝいうやり方をやったわけじゃない。むしろ、人間の心理を盛りあげて行きたいから、あゝいう手法を、自然と選んだんだね。／＼一つの構図の動きの中で、人間の心理が盛りあがって来る。そいつをカットして、ポツンと切るのが惜しくなるんだ。そのまゝ押せるだけ押していきたい。それが、あゝいう手法になったんで、とくに意識したり、奇をてらったりしたわけじゃない。永い間、サイレント映画の芝居から脱し切れなかったぼくは、あのころ、クローズアップによる心理描写から逃れようとして、いきおい、あゝいう手法を選んでしまったんで、むしろ、ぼくのようなやり方だけが、正しいなんて思っていない」と述べていた。傍線引用者、筈見恒夫「溝口健二芸談」、「東京新聞」一九五〇・八・六、佐相勉編『溝口健二著作集』所収、キネマ旬報社、二〇一三、三一九―三二〇頁。

- (22) 城殿智行「折鶴はなぜ落ちたのか? ― 溝口健二と「深さ」の変容（二）―」、「大妻女子大学紀要―文系―」四十五号、二〇一三・三、九五―一〇八頁。なお、ハリウッド的なデクパージュをスタンダードとして考えるのであれば、様々な意味で過剰な逸脱に満ちた溝口の演出を安直に「リアリズム」と名指すことには語弊があるだろうが、常にリアル



な「人間」を描こうとした溝口の意図（前掲『溝口健二著作集』たとえば三七一頁）を汲み、ここでは仮にそう呼んでおく。

- (23) 前注と同様に、ここでは、アストリック以来の作家主義的な伝統を喚起する映画作家の「文体」といった、現在ではおおよそ旧弊に響く用語も、西欧的な規範（からの距離）のみによってはかられてきた溝口の演出が、おそらくは日本の近代文学が抱えたのと同様の困難に直面していたのだという歴史的な意義をあらためて喚起するために、あえて用いる。それと類比して考えられるべき逍遙や二葉亭の苦闘に関しては、たとえば「二葉亭が、『浮雲』の〈終り〉を執筆するうえで抱え込んだ難問とは、第一篇から第二篇にかけて、彼が方法化した、「覗き見」と「立聞き」によって会話場面を現前させる、作品世界の内外の境界線上に存在する語り手によって、地の文を統一していくという手法そのもののいさづまりなのである」と指摘した小森の古典的な論を参照。小森陽一『構造としての語り』新曜社、一九八八、一六三―一二二頁。

- (24) たとえば、バーチ以来、溝口のワン・ショットの中には、複層的なサイズ・レンジとアングルの持続的な変化によって、切り返しにもとづく編集に匹敵する視点の交錯や、主観性の様々な度合いから客観的な視点にまでいたる情報量が内含されている、という指摘はあるが、そこではあくまでも、画面内に閉ざされた情報量のみが問題視されている。「絵巻物」や「人形浄瑠璃」の比喻をくりかえし用いるバーチは、日本的なドラマツルギーに対して、一種の幻想を抱いていたように思われる。

Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press, 1979, p. 228.

- (25) たとえば、クレレン・ショットを撮る際にカメラがぶれると思ったら、一緒にクレレンへ乗っていた溝口が、芝居に興奮するあまり、握りしめた手すりを揺らしていたのだと語る、キャメラマン宮川の証言を参照。「宮川一夫インタビュー」（インタビュー・構成 山口猛、西田宣善編『溝口健二集成』キネマ旬報社、一九九一、一六八頁）。

- (26) ボニツェルはその古典的なヒッチコック論において、平穏な日常を脅かす不気味な「染み」として機能するこのような視線こそが、特有のサスペンスを生むのだと指摘している。パスカル・ボニツェル「ヒッチコッ

クのサスペンス」、スラヴォイ・ジジェク編、鈴木晶・内田樹訳『ヒッチコック×ジジェク』河出書房新社、二〇〇五、三五頁。またジジェクは、「通常のヒッチコックらしいトラッキング・ショットの軌道」は「場面の全貌を映し出すエスタブリッシング・ショットから、突出する「染み」へと移動していく」のだと簡潔に要約している。スラヴォイ・ジジェク「あの人の蔑むような眼差しの中に、私の破滅が書かれているのが見える」、同前、三五四頁。つまり『めまい』では深緑のデコルテから覗くマデレインの妖美な背中が、『北北西』では殺人者がはめる革の手袋が、ともに「染み」として機能し、移動ショットのフレームはそこへ向けて収束していく。

- (27) あえていうまでもなく、ここで問題にしているのは、溝口とヒッチコックの「影響関係」などではない。もしそうであれば、製作年代に二十年の開きがある『折鶴お千』（一九三五）と『めまい』（一九五八）を同列に論じること自体が、そもそもナンセンスである。また同時に、バーチやボードウェル以下の論者にならって、溝口の作品様式を経年的に弁別し、ときには様式の変化をもたらしただった要因を時代性へと還元してみせるような、あたかも旧来の文学研究の如き、安直な発達史観や通俗的な歴史還元論を前提にした作家論なども、これ以後は意図的に無視して話をすすめる。よい画面を撮ろうとすればするほどに、むしろ自分自身が興奮しすぎて、ぶるぶるとカメラを揺らしてしまうような、アンビヴァレントな魅力に満ちた監督が夢見る映画の可能性が本来はどこにあったのかを、外部的な歴史要因や経年的な作品史に還元して考えることなど、とてもできはしない。それは失われてしまった作品を含めて、溝口が撮ろうとしたすべての画面に垣間見られる理念と、実際に撮られた画面との齟齬としてのみ、推察しうる。

- (28) つまり、そもそも受動的な視線に還元される映画の観客に対して、通常よりも遙かに「長く遠く深い」画面への同調を強要する溝口には、極度の緊張を保ったまま、同じ姿勢でその場にとどまることを享楽する、いわば「カタレプシーへの志向」がある。多木や若桑を始め、近代における天皇制が視覚的に編成されていく過程を論じた研究は多いが、天皇制とは表象の問題である以上に、どのような情動の訓育によって、さら

にはいかなる享楽の形へと向けて組織された全体主義であるのか、という問題たらざるをえない。仇討ちが成就するカタルシスの一手手前で、苦悶とも喜悦ともつかぬ表情を浮かべて平伏叩頭したまま、微動だにしない小野寺は、その緊張と硬直において、まさに天皇制が生む特有の享楽をむさぼっているのである。多木浩二『天皇の肖像』岩波書店、一九八八。若桑みどり『皇后の肖像——昭憲皇太后の表象と女性の国民化』筑摩書房、二〇〇一。

なお、登場人物の感情に「反射すること」を俳優やスタッフに強く求める溝口の演出に関しては、たとえば助監督宮嶋の証言を参照。「宮嶋八蔵 助監督が語る、溝口その人と演出法」、佐相勉・西田宣善編『映画読本 溝口健二 情炎の果ての女たちよ、幻夢へのリアリズム』フィルムアート社、一九九七、三八頁。

(29) 斉藤綾子「聖と性——溝口をめぐる二つの女」、四方田犬彦編『映画監督 溝口健二』新曜社、一九九九、二八三頁。

(30) 木下はこのシークエンスにおける説話論的な歪みを別の観点からすでに指摘している。木下千花「墮胎の追憶 溝口健二の「好色一代女」とGHQの検閲」、四方田犬彦編『監督と俳優の美学 日本映画は生きている第五巻』岩波書店、二〇一〇、九八頁。

(31) 斉藤、同前、二九五頁。

(32) その意味では、様々な水準における情報を「予示」することで、次に起きる出来事を前もって観客に予期させるヒッチコックの「主観的サスペンス」においては、登場人物への単純な感情移入をはばまれた観客が、時空の制限を超出し出来事の因果を綜覧しうる「神の視点」に立たされ、しかも観客は「事後的」に、自らの視線が画面内における出来事の生起にあらはじめ折り込まれていたことを知るのだと論じ、ヒッチコックのサスペンスにおける「未来完了形」的な性格を指摘する三浦は、緊密に構成されたヒッチコックの画面（三浦のいう「稠密な平面」）が強制する情報量と事後的な主観の構成を論じる点で部分的には正しく、しかしそのような「神の視点」＝「監督の視点」であると敷衍し、「作者」ヒッチコックと共犯関係を結ぶ観客は、やがて「観客＝作者」という一人二役を演じることになるのだと論じる点において、完全に誤っている。三

折鶴の行方

浦哲也『サスペンス映画史』みすず書房、二〇一二、一七五—一九七頁。たとえば三浦も引用するジジエクは、むしろまったく逆のことを語っている。ヒッチコックの作品において、「観客は映画の登場人物に同一化する前に、純粹な眼差しとしての自分自身に同一化する、すなわちスクリーンを見つめる抽象的な点に同一化する」のであり、「あたかも観客がいれば不可視で実態のない目撃者に還元され、自分の眼差しがそこにあることは無関係に「自然に」起きている出来事を見ているよう」に錯覚するが、やがては「自分自身の眼差しを適及的に取り込むことによって、観客はこの自分の眼差しがつねに・すでに部分的で「イデオロギー的」で、かつ「病的な」欲望を刻印されていることに気づく」のだと指摘するジジエクは、観客の視点をそのように「私からaへ」と移行させるのが「ヒッチコックの基本戦略」である、と簡潔に要約している。傍点原文、ジジエク、同前、三一八—三二二頁。

いいかえれば、ヒッチコックの観客は、画面におけるすべての情報を自在に操作しうる監督（作者）と同じ神の視点に立つのではなく、むしろすべての情報を「常に」遅れてあたえられるために、画面を監視する自らの卑小な欲望にやがて気づかざるをえず、さらには「すでに」自らがそうした卑小な欲望そのものでしかないことを「事後的」に知るのである。つまりヒッチコックの（あるいはサスペンスの、そして映画の）観客とは、あらはじめ確固たる「主体」として存在するのではなく、むしろ画面によって生産された欲望と眼差しの効果として、不能化された主体の位置を事後的にわりふられるのであり、おそらくはそれこそが「観客の情動などオルガンを弾くがごとく自在に操作しうる」と豪語したヒッチコックの口にする「主観的サスペンス」という言葉の内実である。そこでは、「主体」が日常の世界に不安な要素を見出すのではなく、日常の世界に見出されてしまう「染み」が、不安な（不穏な）主観を効果として生産する。『サイコ』を分析する過程で、そのように生産された「対象aの視点」から、やがては「〈物〉自体の眼差し」へと論旨を展開するジジエクのラカン祖述をすべて鵜呑みにする必要はまるでないが、少なくとも、ヒッチコックのサスペンスが生産する欲望と視線の関係を分析する上で、ジジエクが前提する程度の概念操作は必須である。

したがって、そのように倒錯的な関係におかれる監督ヒッチコックと観客は、どのような意味の短絡においても、等号で結ばれるべきものではない。ヒッチコックの観客は作者と共犯関係を結び「オルガンであるところの自身を演奏する」のだと三浦はいうが、それはまるで自動ピアノの演奏にピアノ自身が「サスペンス」を覚えるのだと主張するようなものである。おそらく三浦は、ヒッチコックの画面を見る「観客の場所」を問題にするとき、作品を見すめる過程で「事後的」に主観性をわりふられる観客の経験と、作品すべてをすでに（繰り返し）見終えた「事後的」な認識とを混同している。

仮にそれだけであれば、「見る」という現在進行形の過程を事後的な認識へ回収することで無意識に抹消してしまいがちな、シネフィルや映画研究者の犯しやすい遡及的な錯誤にすぎないが、サスペンス映画の通史を試みた三浦の労作には、人為的に操作可能な対象として映像を論じる構成主義的な先入観が根深くあるため、それが結論にいたるまで、たとえばイーストウッドの「自作自演」サスペンスにみられる「実存」的な要素の特別視と過大評価などにも、逆説的ながら、典型的にあらわれている。

しかし、繰り返せば、三浦が本来の意味を転倒させて部分的に引用するジジエクやドウルーズは、むしろ映像を見る過程で欲望を横滑りさせる視線の連鎖の中に己の確たる位置を見失う「主体の窮乏」を論じ、あるいは主体さえをも部分として包摂するイメージそれ自体の「存在論」を語ることで、「映像」が主体や人を超えた何ものであるのではないかと指摘してきたのであり、あくまでも主體的な構成の幻想を保持する三浦の記述は、映画理論としての退行を示すだけでなく、そもそも「サスペンス」を論じるに当たって、およそ的を外している。



【十一—二】『めまい』  
〔急速な移動ショット〕



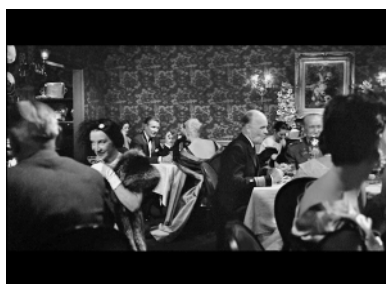
【十一—一】『めまい』  
〔スコッティの視線1〕



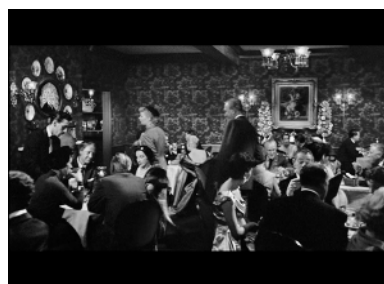
【十一—四】『めまい』  
〔深緑のロビー・デコルテ〕



【十一—三】『めまい』  
〔レストランの全景〕



【十一—六】『めまい』  
〔身をひそめるカメラ〕



【十一—五】『めまい』  
〔近づくカメラ〕



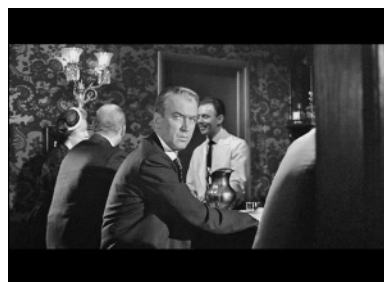
【十一—八】『めまい』  
〔スコッティの視野1〕



【十一—七】『めまい』  
〔スコッティの視線2〕



【十一—十】『めまい』  
〔スコッティの視野2〕



【十一—九】『めまい』  
〔スコッティの視線3〕





【十二―一】『元禄忠臣蔵』  
〔綱豊の舞〕



【十二―三】『元禄忠臣蔵』  
〔吉良の視線1〕



【十二―五】『元禄忠臣蔵』  
〔吉良の視線2〕



【十三―二】『折鶴お千』  
〔宗吉の幻影〕



【十三―四】『雨月物語』  
〔制限された源十郎の主観〕



【十二―二】『元禄忠臣蔵』  
〔左へ旋回するカメラ〕



【十二―四】『元禄忠臣蔵』  
〔吉良の視野〕



【十三―一】『折鶴お千』  
〔熊沢一味の幻影〕



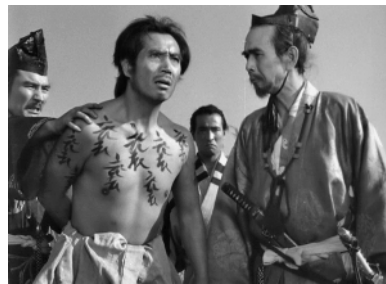
【十三―三】『名刀美女丸』  
〔笹枝の幻影〕



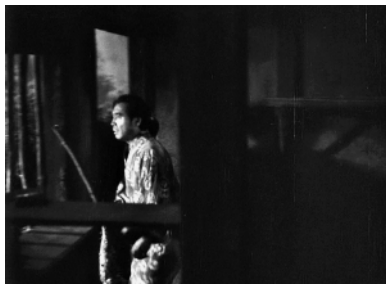
【十三―五】『雨月物語』  
〔引かれたフレーム〕



【十三一七】『雨月物語』  
〔フレームの外にある真実〕



【十三一六】『雨月物語』  
〔源十郎の視線〕



【十三一九】『雨月物語』  
〔源十郎のフレーム・アウト〕



【十三一八】『雨月物語』  
〔無人の屋内〕



【十四一】『噂の女』  
〔消えた二人〕



【十三一十】『雨月物語』  
〔宮木のフレーム・イン〕



【十四一三】『噂の女』  
〔初子の視野上〕



【十四一二】『噂の女』  
〔初子の視線上〕



【十四一五】『噂の女』  
〔初子の驚き〕



【十四一四】『噂の女』  
〔屏風に隠れる初子〕





【十四一七】『噂の女』  
〔初子の視線2〕



【十四一六】『噂の女』  
〔壁際に隠れる初子〕



【十四一九】『噂の女』  
〔初子をうかがう的場1〕



【十四一八】『噂の女』  
〔初子の嫉妬〕



【十四一二】『噂の女』  
〔枕物狂〕



【十四一十】『噂の女』  
〔初子の視野2〕



【十四一十三】『噂の女』  
〔初子をうかがう的場2〕



【十四一二】『噂の女』  
〔的場をうかがう初子〕



【十四一十五】『噂の女』  
〔老いらくの恋〕



【十四一十四】『噂の女』  
〔場内の笑い〕



【十四―十七】『噂の女』  
〔いたたまれなくなる初子〕



【十四―十六】『噂の女』  
〔老婆の見苦しさ〕



【十四―十九】『噂の女』  
〔初子の視線3〕



【十四―十八】『噂の女』  
〔部屋を出る初子〕



【十五―二】『新・平家』  
〔射貫かれる鳳凰〕



【十五―一】『新・平家』  
〔清盛の射的1〕



【十五―四】『新・平家』  
〔清盛の射的2〕



【十五―三】『新・平家』  
〔僧侶の後退〕



【十五―六】『新・平家』  
〔神興の後退〕



【十五―五】『新・平家』  
〔射貫かれる鏡〕



【十六―一】『元禄忠臣蔵』  
〔うたれたような目つき〕



【十五―七】『新・平家』  
〔クレイン・ショット〕



【十六―三】『元禄忠臣蔵』  
〔御所への視線〕



【十六―二】『元禄忠臣蔵』  
〔御所の噂〕



【十六―五】『元禄忠臣蔵』  
〔不完全な切り返し〕



【十六―四】『元禄忠臣蔵』  
〔御所への平伏〕



【十七―二】『残菊物語』  
〔画面奥にいたお徳〕



【十七―一】『残菊物語』  
〔お徳の再登場〕

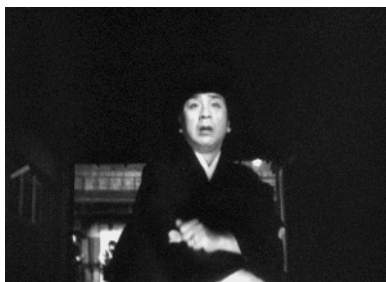


【十七―四】『残菊物語』  
〔奥深い車内〕

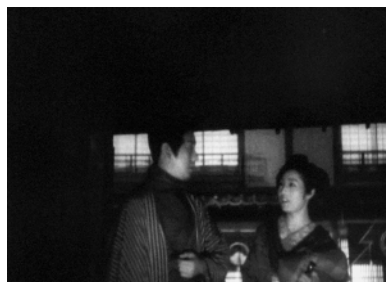


【十七―三】『残菊物語』  
〔二人の再会〕





【十七―六】『残菊物語』  
〔かけつける菊之助〕



【十七―五】『残菊物語』  
〔お徳と来た道〕



【十七―八】『残菊物語』  
〔手前に進む船1〕



【十七―七】『残菊物語』  
〔お徳の臨終〕



【十七―十】『残菊物語』  
〔手前に進む船3〕



【十七―九】『残菊物語』  
〔手前に進む船2〕



【十八―二】『元禄忠臣蔵』  
〔画面奥に消えるおりく〕



【十八―一】『浪華悲歌』  
〔画面手前のアヤ子〕



【十八―四】『西鶴一代女』  
〔お春の視線〕



【十八―三】『西鶴一代女』  
〔お春の視野〕



【十八一六】『西鶴一代女』  
〔子を追うお春1〕



【十八一五】『西鶴一代女』  
〔母子の位置関係〕



【十八一八】『西鶴一代女』  
〔子を追うお春2〕



【十八一七】『西鶴一代女』  
〔引き戻されるお春1〕



【十八一十】『西鶴一代女』  
〔消えたお春〕



【十八一九】『西鶴一代女』  
〔引き戻されるお春2〕



【十八一二】『祇園囃子』  
〔画面奥へ消える美代春〕



【十八一十一】『祇園囃子』  
〔美代栄と美代春〕



【十九一二】『近松物語』  
〔思いつめた様子の茂兵衛〕



【十九一】『近松物語』  
〔おさんをうかがう茂兵衛〕



【十九一四】『近松物語』  
〔驚くおさん〕



【十九一三】『近松物語』  
〔老婆の視線〕



【十九一六】『近松物語』  
〔右への急速なパン?〕



【十九一五】『近松物語』  
〔右への急速なパン1〕



【十九一八】『近松物語』  
〔フレーム・アウト2〕



【十九一七】『近松物語』  
〔フレーム・アウト1〕



【十九一十】『近松物語』  
〔おさんの視線〕



【十九一九】『近松物語』  
〔茂兵衛を探すおさん〕



【十九一二】『近松物語』  
〔クレイン・ショット2〕



【十九一一】『近松物語』  
〔クレイン・ショット1〕





【十九ー十四】『祇園囃子』  
〔情景の随伴者〕



【十九ー十三】『近松物語』  
〔クレーン・ショット3〕



【十九ー十六】『近松物語』  
〔随伴者の視野〕



【十九ー十五】『近松物語』  
〔クレーン・ショット4〕



【十九ー十八】『近松物語』  
〔クレーン・ショット5〕



【十九ー十七】『近松物語』  
〔随伴者の視線〕



【十九ー二十】『近松物語』  
〔クレーン・ショット7〕



【十九ー十九】『近松物語』  
〔クレーン・ショット6〕



【二十一ー】『赤線地帯』  
〔随伴者の視線〕



【二十一ー】『赤線地帯』  
〔画面の奥へ逃げ込む息子〕